



Curso de REALIDAD AUMENTADA APLICADA A MUSEOS Y AL PATRIMONIO

PLAZAS LIMITADAS

A principio de los años 90, apareció el término "Realidad Aumentada (AR)", nombre que se aplicaba a una tecnología que ha mantenido desde entonces una evolución imparable, muy de cerca del desarrollo de la realidad virtual, con la que tiene algunas cosas en común. Ahora estamos en el momento álgido en de la evolución de esta tecnología, siendo imparable su ascensión como herramienta de apoyo al conocimiento en los museos y sus colecciones. La maduración de esta herramienta tecnológica en estos últimos años la ha aproximado a la sociedad como un bien común cada vez más extendido en sus aplicaciones. La Realidad Aumentada se ha desarrollado en diferentes áreas del conocimiento, entre las que se encuentran la medicina, la arquitectura, la publicidad y la educación, por citar solo algunas. Nuevas posibilidades y perspectivas se están dando ya en aquellas áreas en las que ha ido prosperando gracias a las investigaciones aplicadas poniendo de manifiesto todos los recursos que ofrece como herramienta. Los museos han sido una de estas áreas, especialmente ahora, donde ya se está comenzando a aplicar para que ejecute diferentes funciones. Tanta es su importancia actual que el International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR), que es el congreso más importante sobre Realidad Aumentada a nivel internacional, ha creado una sección especial denominada "Arte, media y humanidades", en sus últimos congresos con especial protagonismo de la RA.

DESTINATARIOS

Este curso está orientado tanto a profesionales de la gestión cultural como alumnos relacionados con la museología y museografía, incluyendo diseñadores. También está programado para personas y profesionales que tengan o quieran tener conocimientos en el ámbito de la comunicación y difusión cultural, así como personas que busquen experiencia práctica profesional en gestión de nuevas herramientas tecnológicas para museos, centros de interpretación o fundaciones relacionadas con la gestión cultural. También está dirigido a Licenciados o Graduados en Bellas Artes, Arquitectura, Historia del Arte, Filosofía, Ciencias de la Comunicación, Humanidades o estudios afines como un complemento exhaustivo a su formación. No se requieren capacidades creativas. Este es un curso de conocimiento profundo de una aplicación tecnológica para museos y sus contenidos.

OBJETIVOS

El curso Realidad Aumentada (RA) aplicada a museos forma sobre el conocimiento de las aplicaciones de la Realidad Aumentada aplicada al museo y sus contenidos en todos sus ámbitos, no sin antes hacer una revisión del concepto de RA como herramienta tecnológica. Profundizaremos sobre una solución altamente tecnificada, que combina el mundo real con información de contenido digital tridimensional amplificada, para que el usuario y visitante al museo tengan una visión aumentada y mejorada de la realidad de los contenidos y colecciones. Mostraremos como podemos fusionar la realidad y la propia recreación de una realidad que ya no existe o que puede llegar a existir en el futuro, siendo además capaces de interactuar entre ambos mundos como si se tratara de un hecho físico en tiempo real.

METODOLOGÍA

La metodología es la propia de un curso a distancia, en un entorno virtual. El alumno dispondrá de unas claves de acceso para entrar a una plataforma desde la que podrá descargarse los temas y la bibliografía, así como acceder a otras herramientas útiles para su estudio, como son los foros, mensajería interna, calendario, enlaces y un servicio de tutoría personalizada por videoconferencia, etc. Al finalizar el curso el alumno recibirá un certificado de Liceus, avalado por ANCED (Asociación Nacional de Centros de E-Learning y Distancia) y certificado por EVE Museografía, Diseño de Museos y Exposiciones.



eve
FORMACIÓN
MUSEOLOGÍA
MUSEOGRAFÍA

PROGRAMA FORMATIVO

Tema 1. Concepto de Realidad Aumentada (RA) aplicada a museos y al patrimonio

Tema 2. RA: tecnología y dispositivos: su desarrollo

Tema 3. Aplicaciones y usos de la Realidad Aumentada en museografía

Tema 4. Aplicación de la realidad aumentada para su uso en exposiciones permanentes y temporales

Tema 5. Realidad Aumentada y su relación con empresas desarrolladoras

Tutorías personalizadas por e-mail o videoconferencia durante todo el curso.



eve
FORMACIÓN
MUSEOLOGÍA
MUSEOGRAFÍA

admin@evmuseografia.com
www.evmuseografia.com

CARGA LECTIVA

Curso de 2 meses

70 horas flexibles

PLAZAS MUY LIMITADAS

Precio matrícula: 300 US \$ / 150 US \$ al mes por 2 meses

Posibilidad de fraccionamiento del pago hasta 2 meses

Pago por factura electrónica Pay Pal para formalizar la matrícula



FICHA ALUMNO

NOMBRE: _____

C.P.: _____

APELLIDO 1: _____

TELÉFONO FIJO: _____

APELLIDO 2: _____

TELÉFONO MÓVIL: _____

FECHA DE NACIMIENTO: _____

CÓMO NOS CONOCISTE:

NIF: _____

ESTUDIOS:

EMAIL: _____

DIRECCIÓN: _____

SOLICITA FRACCIONAMIENTO DEL PAGO:

POBLACIÓN: _____

PROVINCIA: _____

PAIS: _____

**Puede copiarse la ficha y pegarse directamente en un email que nos envíes con tu información.
Si tuvieras algún problema con esta ficha te la enviaríamos nosotros por mail directamente.**



eve
FORMACIÓN
MUSEOLOGÍA
MUSEOGRAFÍA

admin@evmuseografia.com
www.evmuseografia.com